

	CP	Qualifikationsschwerpunkte/Anwendungsbereiche				
		Medien- produktion / Medien- gestaltung	Spiele / Interaktion / Virtuelle Welten	Wirtschaft / Marketing	Medien- spezifische Grundlagen Allg.   Softw.	
<b>Pflichtbereich</b>						
Modul Kommunikation	5			x		
Modul Computer-Graphik	5		x			
Modul 3D Content Creation	5	x	x			
Modul Mensch-Maschine- Kommunikation	5				x	
Modul Multimedia in Netzen	5				x	
Modul Multimediaproduktion 1	3	x				
Modul Multimediaproduktion 2	3	x				
Modul Projekt	5	x				
Modul Seminar	5	x	x	x	x	
Modul Spieleentwicklung	5		x			
<b>Wahlpflichtbereich</b>						
Business Process Management	5			x		
eGovernment	5			x		
Agiles Projektmanagement	5			x		
Multimedia-Wirtschaft	5	x		x		
Usability Engineering	5	x	x	x		
Immersive Medien	5		x			
Signale und Systeme	5					x
Interaktive Systeme	5		x			
Bildverarbeitung I und Standards digitaler Medien	5					x
<b>Wahlbereich</b>						
eBusiness	3			x		
mBusiness	3			x		
Ausgewählte Kapitel der CG	3		x			
Information Visualisation	4		x			
MM-Projektmanagement und Produktion	5	x				
MR Videoprojekt	3	x				
Dienstleistungsmanagement	5			x		
Visuelle Kommunikation	3	x				
Industrielle Bildverarbeitung (Image Processing 2)	3					x
Software- und Servicescout	3				x	
Wissenschaftlich Technische Visualisierung	3		x		x	
<b>Summe</b>	<b>129</b>	<b>46</b>	<b>45</b>	<b>46</b>	<b>21</b>	<b>13</b>

Aus den Fächern im Gesamtumfang von **129 CP** (zusätzlich kann jedes weitere Fach aus dem Master ACS belegt werden) müssen **90 CP** belegt werden.